**南投縣萬豐國民小學114學年度彈性學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 小小創課 | 年級/班級 | 六年級 |
| 彈性學習課程類別 | ▓統整性(▓主題□專題□議題)探究課程□社團活動與技藝課程□特殊需求領域課程□其他類課程 | 上課節數 | 每週1節，共42週 |
| 設計教師 | 資訊科技教師團隊 |
| 配合融入之領域及議題(統整性課程必須2領域以上) | □國語文　□英語文(不含國小低年級)□本土語文□臺灣手語　□新住民語文□數學　　□生活課程　□健康與體育□社會　　□自然科學　□藝術▓綜合活動▓資訊科技(國小)　□科技(國中)  | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　□品德教育□生命教育　□法治教育　▓科技教育　▓資訊教育□能源教育　□安全教育　□防災教育　□閱讀素養 □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育□性別平等教育　□多元文化教育　□生涯規劃教育※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ |
| 對應的學校願景(統整性探究課程) | 培養具備運算思維與創造力的資訊素養學習者 | 與學校願景呼應之說明 | 透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。 |
| 設計理念 | 強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。 |
| 總綱核心素養具體內涵 | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考 | 領綱核心素養具體內涵 | 科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 |
| 課程目標 | 學生能運用數位工具與簡易模組創作，並在合作過程中完成生活任務挑戰與成果展演 |

| **教學進度** | **學習表現** | **學習內容** | **學習目標** | **學習活動** | **評量方式** | **教材****學習資源** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱****/節數** |
| 一~五 | **Scratch互動故事設計** | **科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作** | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「Scratch互動故事設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「Scratch互動故事設計」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | Scratch互動故事設計 專用操作素材、載具與平台 |
| 六~十 | 校園AR導覽創作 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「校園AR導覽創作」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「校園AR導覽創作」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | 校園AR導覽創作 專用操作素材、載具與平台 |
| 十一~十五 | KODU遊戲大挑戰 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「KODU遊戲大挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「KODU遊戲大挑戰」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | KODU遊戲大挑戰 專用操作素材、載具與平台 |
| 十六~二十 | 資訊素養與網路安全 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「資訊素養與網路安全」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「資訊素養與網路安全」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | 資訊素養與網路安全 專用操作素材、載具與平台 |
| 二十一 | VR校園展覽導覽 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「資訊素養與網路安全」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「VR校園展覽導覽」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | VR校園展覽導覽 專用操作素材、載具與平台 |

**南投縣萬豐國民小學114學年度彈性學習課程計畫**

【第二學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 小小創課 | 年級/班級 | 六年級 |
| 彈性學習課程類別 | ▓統整性(▓主題□專題□議題)探究課程□社團活動與技藝課程□特殊需求領域課程□其他類課程 | 上課節數 | 每週1節，共42週 |
| 設計教師 | 資訊科技教師團隊 |
| 配合融入之領域及議題(統整性課程必須2領域以上) | □國語文　□英語文(不含國小低年級)□本土語文□臺灣手語　□新住民語文□數學　　□生活課程　□健康與體育□社會　　□自然科學　□藝術▓綜合活動▓資訊科技(國小)　□科技(國中)  | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　□品德教育□生命教育　□法治教育　▓科技教育　▓資訊教育□能源教育　□安全教育　□防災教育　□閱讀素養 □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育□性別平等教育　□多元文化教育　□生涯規劃教育※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ |
| 對應的學校願景(統整性探究課程) | 培養具備運算思維與創造力的資訊素養學習者 | 與學校願景呼應之說明 | 透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。 |
| 設計理念 | 強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。 |
| 總綱核心素養具體內涵 | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考 | 領綱核心素養具體內涵 | 科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 |
| 課程目標 | 學生能運用數位工具與簡易模組創作，並在合作過程中完成生活任務挑戰與成果展演 |

| **教學進度** | **學習表現** | **學習內容** | **學習目標** | **學習活動** | **評量方式** | **教材****學習資源** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱****/節數** |
| 一~五 | **Canva畢業設計冊** | **科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作** | **科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務** | **學生能於「Canva畢業設計冊」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。** | **設計以「Canva畢業設計冊」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。** | **作品檢核表、操作觀察紀錄** | **Canva畢業設計冊 專用操作素材、載具與平台** |
| 六~十 | Scratch迷你遊戲製作 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「Scratch迷你遊戲製作」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「Scratch迷你遊戲製作」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | Scratch迷你遊戲製作 專用操作素材、載具與平台 |
| 十一~十五 | 成果展發表會 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「成果展發表會」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「成果展發表會」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | 成果展發表會 專用操作素材、載具與平台 |
| 十六~二十 | 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 專用操作素材、載具與平台 |
| 二十一 | 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | 學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | 設計以「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。 | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 專用操作素材、載具與平台 |

註:

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。